Introduction

"Eh, Champion! Tu portes des genouillères quelquefois?" "Vous avez vu ça? Comme il a décollé! Radical!"

Bienvenue en Californie: terre des sports les plus incroyables du monde. Radical, terrible et dur. Vous êtes sur le point de vous produire sur les plages, dans les parcs et les rues de "l'Etat Doré de Californie" pour gagner des trophées dans tous les sports depuis le surf jusqu'au vélocross. **CALIFORNIA GAMES** vous offre les sports les plus excitants, et la compétition le plus dure. Vous pouvez même choisir un sponsor.

Mettez donc vos genouillères. Vous êtes sur le point de vous amuser comme jamais depuis que votre maman a caché votre planche à roulettes. **CALIFORNIA GAMES** va vous conduire des vagues au terrain vague en passant par les parcs. Alors, ça va vous plaire?

Vous allez commencer au coeur de Hollywood dans une compétition serrée de planche à roulettes. Ensuite on va vous propulser à San-Francisco pour l'épreuve de Foot Bag avec jeux de jambes acrobatiques. Après cela, on vous emmène à la plage pour deux des sports les plus relax en Californie. Il s'agit d'une course d'obstacles formidable en patins à roulettes suivie du roi des sports de la côte: le surf. Vous allez foncer sur l'eau et fendre les vagues les plus grosses.

Ensuite, sur la piste défoncée, vous pédalerez dur sur un vélocross de course et vous avez intérêt à être terrible. Pour le grand final, vous irez à Yosemite pour lancer le fantastique disque volant. Voici six épreuves de taille. Vous aurez de quoi vous occuper — les mains et les pieds!

Vous vous apprêtez à participer aux jeux les plus sensationnels de tous...CALIFORNIA GAMES. C'est tout simplement, "totalement", le jeu le plus formidable du monde.

Objectifs

De un à huit joueurs doivent rivaliser d'habileté en participant au jeu CALIFORNIA GAMES. Le but est de gagner des trophées dans chaque épreuve individuelle. Les joueurs peuvent également essayer de remporter le trophée qui couronne l'ensemble de la compétition.

CALIFORNIA GAMES comprend six épreuves captivantes: *Half Pipe Skateboard (Planche à roulettes), Foot Bag, Surfing (Surf), Skating (Patin à roulettes), BMX Bike Racing (Vélocross) et Flying Disc (Disque Volant).* Vous pouvez vous entrainer ou participer à n'importe quelle épreuve individuelle, concourir dans toutes les épreuves ou même organiser un tournoi réunissant les épreuves de votre choix.

Chaque joueur choisit un sponsor pour la compétition. Vous êtes jugé sur chaque épreuve et votre score est conservé. Les trophées sont attribués aux détenteurs des meilleurs scores.

Si vous battez un record au cours d'une épreuve, CALIFORNIA GAMES va conserver votre nom et l'afficher sur un écran spécial pour score élevé. Améliorez vos performances dans chaque épreuve, affrontez votre famille et vos amis et devenez un champion californien.

Getting Started

CALIFORNIA GAMES: Instructions de Chargement.

Disque CBM 64/128: Tapez LOAD"*",8,1 et appuyez sur RETURN. Branchez votre manche à balai sur l'entrée 2.

Avec la cartouche EPYX FAST LOAD™ (CHARGEMENT RAPIDE): Introduisez le disque. Tenez enfoncées les touches C = (Commodore) et RUN/STOP pour charger le programme.

Cassette CBM 64/128: Appuyez sur les touches SHIFT et RUN/STOP en même temps et appuyez sur PLAY sur l'enregistreur à cassette. La cassette enregistre 3 épreuves sur la face 1 et 3 autres sur la face 2. Les fichiers de cassette sont séquentielles. Si vous voulez charger et jouer une épreuve qui est avant l'endroit ou vous êtes sur la bande, vous devez rebobiner la bande avant d'assayer de charger l'épreuve. Par exemple, si vous avez chargé et joué FootBag et que voulez jouer Half Pipe Skateboarding, la cassette doit être rebobinée à une position avant Half Pipe Skateboarding. L'ordre des épreuves est dans le menu des options. Pour avoir une idée des différentes positions de la bande, vous pouvez remettre à zéro le compteur de la cassette après avoir chargé le menu principal puis noter la lecture du compteur après chaque épreuve.

Après avoir terminé l'épreuve no. 3, introduisez la face 2 de la cassette, rebobinez et appuyer sur PLAY.

Pour abandonner toute épreuve qu'elle soit de compétition ou d'entrainement, appuyez sur RUN/STOP et RESTORE. Le menu se rechargera automatiquement de la cassette.

Cassette SPECTRUM: Tapez LOAD"" et appuyez sur ENTER. Appuyez sur PLAY sur l'enregistreur à cassette.

SPECTRUM +3: Mettez votre ordinateur sous tension, introduisez le disque et appuyez sur ENTER. Le jeu se chargera et se déroulera automatiquement.

Cassette AMSTRAD: Appuyez sur CTRL et la petite touche ENTER. Appuyez sur PLAY sur l'enregistreur à cassette.

Disque AMSTRAD: Tapez RUN"DISK et appuyez sur ENTER. Le jeu se chargero et se déroulera automatiquement.

Pour Commencer a Jouer

Quand le titre CALIFORNIA GAMES apparait, appuyez sur le bouton FIRE de votre joystick pour passer au menu. Le menu de CALIFORNIA GAMES offre un choix de six options CBM 64, Sept Spectrum/Amstrad. Pour faire une sélection, déplacez le curseur jusqu'à votre choix à l'aide du joystick puis appuyez sur FIRE. Vous pouvez également sélectionner une option en tapant sur la touche chiffrée correspondante.

OPTION 1: Participation a Toutes les Epreuves

Vous concourez dans les six épreuves. Le nombre de trophées accordés à chaque joueur est compté durant la compétition et à la fin de la série d'épreuves le vainqueur de l'ensemble emporte un trophée spécial. Votre participation aux épreuves se fait dans l'ordre suivant: Half Pipe Skateboard, Foot Bag, Surfing, Skating, BMX Bike Racing et Flying Disk.

- Tout d'abord on vous demande d'inscrire votre nom et de désigner un sponsor.
- Tapez votre nom sur le clavier et appuyez sur la touche RETURN/ENTER.
- A l'aide du joystick (CBM 64)/touches de curseur (Spectrum/Amstrad), déplacez le curseur vers le sponsor de votre choix puis appuyez sur FIRE pour le sélectionner.
- Répétez ce procédé de sélection du nom et du sponsor pour chaque joueur supplémentaire jusqu'à huit (CBM 64)/quatre (Spectrum/Amstrad). Dès que tous les sponsors et les noms des joueurs ont été choisis appuyez à nouveau sur RETURN/ENTER.
- Vérifiez d'après l'écran si tous les noms sont corrects; sélectionnez YES ou NO avec les touches de contrôle. CBM 64: Joystick- sélectionnez YES et appuyez sur FIRE ou bien tapez A. Si vous devez opérer des changements, sélectionnez NO ou bien tapez B.

OPTION 2: Participation a Certaines Epreuves

Similaire à l'option 1, mais vous disputez les épreuves de votre choix.

- Choix des épreuves a) CBM 64 — tapez sur la touche chiffrée correspondante ou déplacez votre joystick et appuyez sur FIRE.
  b) SPECTRUM/AMSTRAD — déplacez vos touches de contrôle et appuyez sur FIRE.
- Les épreuves que vous choisissez vont apparaître en mauve (CBM 64)/jaune (Spectrum/Amstrad).
- Une fois les épreuves sélectionnées, déplacez le curseur jusqu'au mot DONE et appuyez sur FIRE.
  Spectrum/Amstrad: On vous demandera alors d'inscrire votre nom et de désigner un sponsor.

OPTION 3: Participation a Une Epreuve

Similaire aux options 1 et 2 mais vous participez à n'importe quelle épreuve de votre choix.

- CBM 64 — Choisissez l'épreuve en tapant sur la touche chiffrée correspondante ou en déplaçant votre joystick et en appuyant sur FIRE.
- Spectrum/Amstrad — Choisissez l'épreuve en déplaçant vos touches de contrôle et en appuyant sur FIRE. On vous demandera alors d'inscrire votre nom et de désigner un sponsor.

OPTION 4: Entrainement a Une Epreuve

Les scores ne sont pas conservés pour les manches d'entrainement.

- CBM 64 — Choisissez l'épreuve en tapant sur la touche chiffrée correspondante ou en déplaçant votre joystick et en appuyant sur FIRE.
- Spectrum/Amstrad — Choisissez l'épreuve en déplaçant vos touches de contrôle et en appuyant sur FIRE.

OPTION 5: Affichage des Scores Eleves

- Présente le score le plus élevé enregistré pour toutes les épreuves, avec le nom du joueur qui a battu chaque record.
- Appuyez sur FIRE pour retourner au menu.

OPTION 6: Affichage du Titre — CBM 64 seulement

- Présente le titre et le générique.
- Appuyez sur FIRE pour retourner au menu.

OPTION 6: Definition des Controles Spectrum/Amstrad

Un nouveau menu d'options va apparaitre (selectionne par UP, DOWN ou FIRE)

OPTION 1: Définition du premier ensemble
Ceci vous permet de sélectionner votre premier ensemble de touches dans l'ordre suivant:
FIRE, UP, DOWN, RIGHT, LEFT
Une fois les touches redéfinies, on revient au menu principal.

OPTION 2: Définition du deuxieme ensemble
Ceci vous permet de sélectionner votre deuxieme ensemble de touches dans l'ordre suivant:
FIRE, UP, DOWN, RIGHT, LEFT
Une fois les touches redéfinies, on revient au menu principal.

OPTION 3: Definition des deux ensembles
Ceci vous permet de sélectionner les touches pour les deux ensembles.

OPTION 4: Redéfinition des deux ensembles
Les touches sont pré-réglées
Ensemble 1: UP = Q, DOWN = A, LEFT = O, RIGHT = P, FIRE = SPACE
Ensemble 2: Contrôle Sinclair

OPTION 5: Menu principal
Vous ramène au menu principal.

OPTION 7: Charger/Conserver les Records
Menu d'options nouvelles
7:1 Conserver les scores élevés
Vous permet de conserver les scores élevés sur bande
7:2 Charger les scores élevés
Vous permet de charger les scores élevés à partir de la bande
7:3 Menu principal
Vous ramène au menu principal

Les Jeux

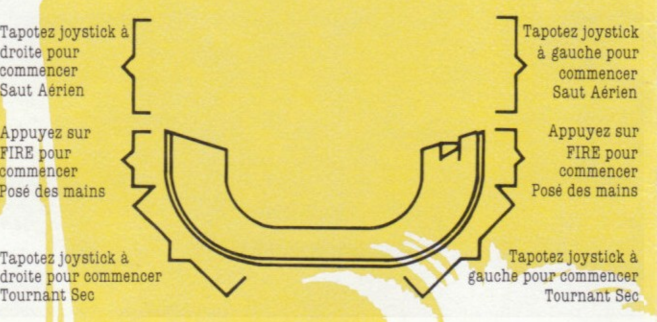
Half Pipe Skateboarding



C'est le moment de décoller sur la piste. L'épreuve de planche à roulettes est décidement formidable; elle comb'ne force et coordination- souvent avec des résultats incroyables. Vous allez diriger une planche dans un demi-tube construit specialement. Vous aurez 1mn 15, ou trois chutes, pour augmenter votre vitesse et réussir des acrobaties. Chaque acrobatie remporte des points et le score le plus élevé remporte l'épreuve.

BUT: Le but de cette épreuve est de manoeuvrer la planche en avant et en arrière sur la tampe en exécutant des acrobaties bien synchronisées.

- Appuyez sur **FIRE** pour lancer votre planche et démarrer l'epreuve.
- Pour gagner de la vitesse, déplacez le joystick vers le haut **(UP)** quand le personnage sur la planche va vers le haut de la rampe, puis déplacez le joystick vers le bas **(DOWN)** lorsqu'il descend.
- Pour exécuter une acrobatie déplacez le joystick comme l'indique le schéma. Faites bien attention de choisir le bon moment pour agir car vous allez tomber si vous bouger le joystick trop tôt, trop tard ou si vous le maintenez trop longtemps. Apres trois chutes l'épreuve est terminée.



- Pour commencer une tournant sec, déplacer le joystick comme indiqué sur le schéma. Gagnez un maximum de points en attendant le dernier moment pour commencer à tourner et en maintenant le joystick jusqu'à l'instant où vous êtes sur le point de tomber.
- Pour commencer un saut aérien, tapotez le joystick dans le sens indique sur le schéma. Pour exécuter ce mouvement avec succès, vous devez être en l'air, éloigné du bord de la rampe avant d'actionner le joystick.
- Pour exécuter un posé des mains, maintenez enfoncé **FIRE** au moment même où vous atteignez le haut de la rampe. Le personnage sur la planche va alors poser ses mains et faire basculer la planche par-dessus sa tête. Attendez pour relâcher le bouton que la planche décrive une courbe et retourne sur la rample. Gagnez un maximum de points en appuyant sur le bouton à la dernière minute et en le relâchant à la dernière minute.

SCORE: Vous gagnez des points pour chaque acrobatie réussie. Le nombre de risques que vous prenez augmente votre score. Par exemple, si vous gardez un tournant jusqu'au dernier moment vous obtenez plus de points que si vous arrêtez plus tôt quand c'est plus sûr. Certaines acrobaties sont plus difficiles que d'autres et rapportent plus de points.

Acrobatie	Minimum	Maximum
Tournant Sec	100	300
Posés des mains	400	700
Saut Aérien	400	999

STRATEGIE: Il est important d'atteindre une vitesse correcte avant d'entreprendre une acrobatie. Un "truc" pour gagner de la vitesse: maintenir le joystick en haut ou en bas sur toute la longueur de la rampe (de haut en bas). Rappelez-vous que c'est la chute si vous allez trop vite. Faites en sorte surtout de beaucoup vous entrainer; cette épreuve demande de l'expérience pour arriver à une bonne précision d'action.

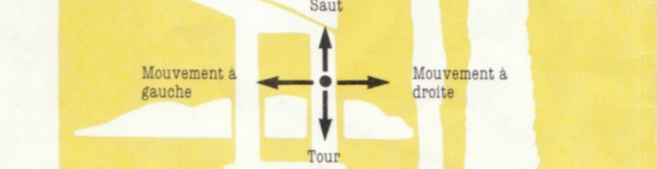
Foot Bag



Celle-ci est probablement l'épreuve la plus tranquille mais ne perdez pas votre concentration, ce n'est pas facile; c'est comme de jongler avec vos pieds. Dans cette épreuve vous devez garder un sac dans l'air pendant 1mn 15, sans les mains. Le succès dépend de la précision. Si vous donnez vos coups de pieds aux bons moments, le sac continuera à rebondir haut dans l'air. Gagnez des points supplémentaires en osant des acrobaties. Le score le plus élevé remporte l'épreuve.

BUT: Dans le délai accordé, vous devez essayer de donner autant de coups-de pieds, de genoux, de tête- que possible. Rappelez-vous, vous obtenez des points supplémentaires pour chaque acrobatie exécutée.

- Appuyez sur **FIRE** pour lancer le sac dans l'air et commencer l'épreuve.
- Quand le sac retombe vers le sol, appuyez sur **FIRE** pour re-donner un coup de pied, juste avant que le sac n'atteigne votre pied.
- Pour faire une tête, appuyez sur **FIRE** juste avant que le sac ne tombe plus bas que le niveau de votre tête.
- Déplacez le joystick comme indiqué sur le schéma pour contrôler les autres mouvements.



- Plusieurs sortes de coups sont possibles, y compris coups vers l'intérieur, coups vers l'extérieur, coups vers l'arrière en sautant, coups de genoux et coups avec le dos.
- Pour donner différentes sortes de coups, prenez de nouvelles positions tandis que le sac est dans l'air. Par exemple, bougez vers la droite pour que le sac tombe près de vous (mais pas trop loin). Maintenant, appuyez sur **FIRE** lorsque le sac approche et vous aurez réussi un coup extérieur.
- D'autres coups peuvent être donnés en changeant votre position. Découvrez comment porter tous les coups possibles en essayant divers mouvements à l'entrainement.

SCORE: Vous gagnez des points pour chaque acrobatie ou coup réussi. Des acrobaties plus difficiles comme faire un tour quand le sac est en l'air, entraine des scores plus élevés. Vous perdez du temps si vous laissez tomber le sac ou si vous l'expédiez hors de l'écran. Vous gagnez également des points si vous arrivez à porter des coups consécutifs sans que le sac ne touche le sol. Gagnez un bonus en attrapant le sac lancé de l'extérieur de l'écran. Voici quelques acrobaties à essayer en combinant différents coups et mouvements:

N'importe quel coup: (10 pts.)
Demi-Axel: (250 pts.) Deux coups quels qu'ils soient avec un demi-tour entre les deux.
Axel Complet: (500 pts.) Deux coups quels qu'ils soient avec un tour complet entre les deux.
Fer à cheval: (500 pts.) Coup arrière gauche + coup arrière droit.
Bouffon: (2000 pts.) Coup en sautant à gauche ou coup en sautant à droite.
Double courbe: (2500 pts.) Coup extérieur gauche + coup extérieur droit + coup extérieur gauche.
Triangle: (5000 pts.) Coup extérieur gauche + tête + coup extérieur droit.
Sac lancé de l'extérieur: (1500 pts.)

STATEGIE: Plus vous réussissez de coups et d'acrobaties compliqués dans le temps accordé, plus votre score sera élevé. Des points supplémentaires récompensent la variété, donc, utilisez autant d'acrobaties possibles.

Surfing



A l'origine, le sport des rois d'Hawai, le surf règne maintenant sur la côte californienne. De Santa-Cruz a Rincón Point, les amateurs de surf et leurs planches colorées parsèment des kilomètres de plage inondée de soleil. Vous êtes sur le point de les rejoindre. Vous allez fendre les vagues et probablement mordre un peu de sable (en tombant). Ca va aller très vite. Vous y serez et vous serez formidable.

BUT: Le surf de compétition consiste à rester près de la crête recourbée de la vague et à manoeuvrer votre planche sans à-coups, à grande vitesse. Vous chevauchez la surface de la vague, vous déplacant vers l'avant et vers l'arrière, à l'intérieur et à l'extérieur du "tunnel" (au-dessous de la crête recourbée de la vague). "Utilisez" la vague autant que possible avant que votre course ne se termine.

- Appuyez sur **FIRE** pour attraper une vague et commencer l'épreuve.
- Maintenez le joystick à gauche pour éviter d'être balayé dès le début de votre course.
- Pour diriger la planche à gauche du surfer, déplacez le joystick vers la gauche **(LEFT).**
- Pour diriger la planche à droite du surfer, déplacez le joystick vers la droite **(RIGHT).**
- Maintenez enfoncé **FIRE** pour des tournants plus secs. Vous constaterez que ces tournants vous ralentissent.
- Si vous allez trop près du bas de la vague, ou bien vous allez tomber, ou bien vous allez arrêter votre course en quittant la vague.
- Pour terminer votre course proprement, dépassez le dessus de la vague.
- Si vous dépassez le dessus de la vague et retournez votre planche dans l'air, vous pouvez rattraper la vague (mais vous allez tomber si vous redescendez suivant un mauvais angle).
- Vous avez 1mn 30 pour cette épreuve ou 4 chutes. Vous gagnez plus de points avec des courses plus longues, de ce fait, essayez de chevaucher chaque vague aussi longtemps que possible.

SCORE: Il dépend de la longueur de votre course, du nombre de tournants effectués et de votre vitesse à chaque tournant. Les juges vous accordent également un nombre de points plus élevé si vous vous déplacez dans le tunnel et près du point de rupture de la vague. S'élever dans l'air donne des points supplémentaires: allez vers le haut de la vague jusqu'à ce que l'extrémité de votre planche dépasse la crête puis tournez et continuez votre course.

STRATEGIE: Votre score final est basé sur votre capacité à "utiliser" la vague. Avancer tout droit, loin du point de rupture de la vague n'apporte que peu de points. Prenez des risques. Plus vous prenez de risques pour effectuer vos acrobaties, plus vous gagnerez de points. Faire des virages à 180°, monter et descendre le long de la vague et faire des 360 (cercles complets) vous donnent un score élevé. Gagnez un maximum de points avec des virages à grande vitesse, surtout si vous les réussissez près du haut de la vague ou près de son point de rupture.

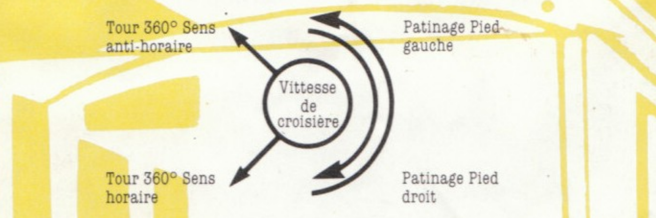
Roller Skating



Quel sport! N'importe qui peut faire du patin à roulettes et presque tout le monde en fait, avec un sentiment de liberté qui n'appartient pas aux autres sports. Le patin à roulettes de CALIFORNIA GAMES est un des plus sensationnels. L'astuce consiste à patiner le long des planches d'une plage sans tomber. Vous devez éviter les fissures du trottoir, l'herbe, le sable, les flaques d'eau, les chaussures qui trainent sur votre chemin...etc. Vous devez vous baisser pour éviter les ballons lancés depuis la plage. Vous devez même sauter par dessus les parties manquantes du trottoir.

BUT: Le but du jeu est d'éviter les obstacles et de faire le parcours dans le meilleur temps possible, avec autant d'acrobaties que vous pouvez réaliser durant l'epreuve.

- Appuyez sur **FIRE** pour démarrer l'épreuve.
- Pour commencer à patiner, bougez le joystick jusqu'en position haute puis jusqu'en position basse. Continuez ainsi à bouger entre les deux positions pour gagner de la vitesse.
- Déplacez le joystick comme l'indique le schéma pour exécuter d'autres mouvements de patinage.



- Pour vous accroupir, maintenez enfoncé **FIRE.**
- Pour sauter, relâcher **FIRE.**
- Essayez d'éviter tous les obstacles. Vous avez le droit à trois chutes. A la troisième chute, vous êtes disqualifié et votre parcours est terminé.

SCORE: Vous marquez des points pour chaque obstacle évité. Vous doublez vos points en sautant par dessus les obstacles. Gagnez vos meilleurs points avec des 360 réussis en sautant les obstacles.

Eviter les obstacles: 10-30 points
Sauter par dessus les obstacles: 20-60 points
Sauter en tournant par dessus les obstacles: 40-120 points

STATEGIE: Vous marquez des points pour chaque obstacle que vous arrivez à éviter ou à franchir, donc soyez prudent — rester sur vos pieds compte plus que la vitesse. Rappelez-vous que vous gagnez des points en tournant tout en sautant par dessus les obstacles. Des mouvements compliqués améliorent le score mais attention de ne pas tomber plus de deux fois ou vous serez éliminé de la compétition.

BMX Bike Racing



BMX veut dire vélocross et veut dire aussi action et compétition. Dans cette épreuve, les coureurs utilisent des bicyclettes robustes et légères pour disputer une course folle dans le désert de Californie. C'est une course pleine de sauts, de creux et de bosses (des suites de petites bosses s'appellent "Whoop-ti-dos"). Ce qu'il vous faut: de la vitesse, savoir agir au bon moment et une solide dose d'endurance.

BUT: Le but est de faire le parcours le plus vite possible, en faisant des acrobaties et en évitant ou en sautant par dessus des obstacles. Le plus rapide des casse-cou emporte l'épreuve.

- Déplacez le joystick vers la droite pour commencer l'epreuve.
- Déplacez le joystick vers le haut pour aller à gauche.
- Déplacez le joystick vers le bas pour aller à droite.
- Déplacez le joystick vers la droite de facon répétée pour augmenter votre vitesse.
- Appuyez sur **FIRE** pour sauter.
- Déplacez le joystick vers la gauche pour exécuter un déplacement sur la roue arrière.
- Pour commencer un saut, déplacez le joystick vers la gauche au moment où vous arrivez sur une colline ou une butte.
- Une fois en l'air exécutez des acrobaties à l'aide du joystick:
  - Déplacez-le vers le haut pour faire un "dessus de table". Maintenez-le aussi longtemps que possible puis relâchez-le pour reposer la bicyclette sur le sol.
  - Déplacez-le vers le bas pour faire un tour à 360°.
  - Déplacez-le vers la gauche pour faire un retournement arrière.
  - Déplacez-le vers la droite pour faire un retournement avant.
- Agir au bon moment est important pour l'exécution des acrobaties et des sauts. Vous devez commencer et finir tous les mouvements avec précision pour les réussir. Si vous ne revenez pas à une position "centrée" quand vous touchez terre ou quand vous terminez une acrobatie, c'est la chute.
- Vous avez droit à une chute grave ou trois chute légères avant d'être éliminé. Si vous vous retournez et tombez sur la tete, c'est une chute sérieuse.
- A la fin du parcours, appuyez sur **FIRE** pour arrêter. Vous gagnez des points de bonus si vous vous arrêtez sur le point exact d'arrivée.

SCORE: Essayez de finir le parcours dans le délai de 2mn accordé. Plus vous allez vite, plus votre score est élevé. Vous marquez des points également pour chaque acrobatie avec des points de bonus pour maintenir l'acrobatie aussi longtemps que possible. Voici un tableau des minimum et maximum de points accordés pour chaque acrobatie.

Acrobatie	Minimum	Maximum
Déplacement sur roue arr.	100	200
Saut	200	400
"Dessus de table"	500	1000
Tour à 360°	1000	2000
Retournement arrière	1500	3000
Retournement avant	3000	6000

STRATEGIE: Une fois le parcours terminé, vous gagnez 60 points pour chaque seconde qu'il vous reste du temps prévu. De ce fait, il est important de finir le plus rapidement possible; d'un autre côté, les scores les plus élevés récompensent les concurrents qui osent les acrobaties les plus spectaculaires. Réussissez un retournement avant à 6000 et vous voilà bien placé pour recevoir le trophée du vainqueur.

Flying Disk



Les concurrents renseignés connaissent cette soucoupe en plastique inventée par deux californiens en 1947 sous le nom de Disque Volant. Bien sûr, vous le connasissez peut-être sous un autre nom. A l'origine, le nom le plus populaire- Frisbie- est venu de l'université de Yale ou les étudiants ont été les premiers à lancer des plats à tartes vides fabriqués par la Compagnie Frisbie il y a cent ans. De nos jours, moulé dans un plastique léger et flexible, le disque volant se voit partout, fendant l'air sur les plages et dans les parcs de Californie. C'est un défi lancé qui demande habileté et précision et vient conclure la compétition dans CALIFORNIA GAMES.

BUT: Le but de cette épreuve est de lancer avec justesse à l'attrapeur à l'autre bout du terrain. Marquez des points supplémentaires pour des prises au vol difficiles.

- Appuyez sur **FIRE** pour commencer.
- Vous avez droit à trois essais pour lancer et attraper le disque.
- Essayez de lancer le disque assez loin pour arriver jusqu'à l'attrapeur qui se tient à l'autre extrémité du terrain.
- Utilisez la barre au bas de l'écran pour faire votre lancé. Elle comporte trois couleurs: rouge, jaune et vert. Utilisez la zone verte pour le lancé le plus puissant.
- Tapez le joystick à gauche pour placer votre bras en arrière. Quand l'aiguille atteint la partie verte de la barre, tapotez à nouveau le joystick mais vers la droite. Quand l'aiguille atteint le partie verte à la droite de la barre, tapotez à nouveau le joystick pour lâcher le disque.
- L'affichage en haut de l'écran vous aide à déplacer l'attrapeur pour intercepter le disque lancé.
- Pendant que le disque vole à travers le terrain, déplacez le joystick à gauche ou à droite pour courir vers le point où vous pensez qu'il va atterrir.
- Pour attraper le disque, vous devez l'atteindre les mains tendues. Notez que vos mains ne sont tendues que si vous courez ou plongez.
- Pour tenter une prise au vol, debout, au-dessus de votre tête, maintenez le joystick en haut pour atteindre le disque.
- Pour plonger vers le disque, appuyez sur **FIRE.**

SCORE: Les points sont accordés pour le lancé et la prise au vol. Pour le lancé, vous marquez des points en fonction de la justesse et de la hauteur du jet. Moins l'attrapeur a de foulées à faire pour saisir le disque, plus le lancé rapporte de points. Les points sont accordés comme suit:

- 150 pts pour une prise en courant a droite.
- 250 pts pour une prise en courant à gauche.
- 250 pts pour une prise en plongeant à droite.
- 350 pts pour une prise en plongeant à gauche.
- 350 pts pour une prise au-dessus de la tête.

Ici on Parle Californien

AGGRO (a-gro) *adj.* si vous êtes un casse-cou, vous pourrez être dur jusqu'au bout ("way aggro") en exécutant d'agressifs mouvements sur les ramps et les vagues de Californie.

AWESOME (ah-sum) *adj.* formidable.

BIO (bi-o) *adj.* diminutif de bionique. Vous devez être surhumain et dur pour être reconnu "bio".

DUDE (dyud) *nom.* copain. peut être utilisé pour exprimer le doute comme dans "DUDE!" ou la surprise comme dans "DUDE!" ou encore un salut amical comme dans "Eh, DUDE!" S'utilise en riant pour attirer l'attention, p.e. Duhuhuhude!

GNARLY (narly) *adj.* esprit et corps indomptables. Les vagues, les rampes, les mouvements durs peuvent être "gnarly". Ensuite il peut y avoir les tests, les rendez-vous, les couvre-feu...etc.

LIKE (lik) *prep.* se place où on veut, dans n'importe quelle phrase, n'importe quel contexte. S'utilise au mieux en cas de chagrin: "it's, like, geez..." Ou la facon la plus détendue d'utiliser "like" est avec "all" (pour plus de description) "it's, like, I'm all".

RADICAL (raa-di-col) *adj.* extravagant, radical. Mouvement radical!

TOTALLY (toh-tul-ly) *adv.* complètement, entièrement: quelque chose ou quelqu'un est totalement formidable, radical, dur. En Californie tout est totalement quelque chose. (mot d'accompagnement: voir Tubular).

TUBULAR (tyu-byu-lar) *adj.* un adjectif qui vient de la mer et est devenu un mot de tous les jours. Soirées, concerts etc. peuvent être totalement "tubular". Son usage est mis en danger par le mot "awesome" (mot d'accompagnement: voir "totally").

California GAMES™

EPYX®